



THE PERILS OF
GWENDOLINE

IN THE LAND
OF THE YIK YAK

L. SALK

THE PERILS OF GWENDOLINE

IN THE LAND
OF THE YIK YAK

Proposition
d'adaptation rôliste

Contexte général

L'histoire de *Gwendoline* peut se jouer comme une campagne pulp des années 1930 : une époque où les explorateurs s'élancent vers l'inconnu, où les journaux racontent les exploits de Howard Hughes, Amelia Earhart ou Alexandra David-Néel, et où la science flirte encore avec l'ésotérisme.

Dans cette version rôliste, l'univers de John Willie et de Just Jaeckin devient une toile de fond : une aventure exotique qui bascule progressivement vers le fétichisme pulp et la cité perdue.

Début du scénario – l'accroche

Point de départ : Les PJ sont engagés par une jeune Anglaise ingénue, **Lady Gwendoline**, qui recherche son père disparu, le professeur Edward Faraday, naturaliste et explorateur. Son dernier message évoquait une mystérieuse espèce de papillon rare (le *Papilio Yik-Yak*) dans une région reculée d'Asie.

Mission initiale : escorter Gwendoline et son amie/compagne Beth lors d'une expédition vers cette contrée inconnue.

Tonalité : les premiers actes rappellent Indiana Jones, Allan Quatermain ou Tarzan : embuscades, trafiquants locaux, jungles hostiles, temples oubliés.





Les protagonistes

Lady Gwendoline : ingénue, intrépide par naïveté, mais déterminée à retrouver son père. Incarnation de la "*damsel in distress*"... qui pourrait bien surprendre en gagnant en courage.

Beth : complice et garde du corps improvisée, plus pragmatique et débrouillarde. Dans une version JdR, elle peut être un PJ, une alliée, voire une rivale selon le ton choisi.

Willard / l'aventurier cynique : mercenaire ou contrebandier, qui connaît les routes dangereuses et s'impose comme guide. Dans une partie, il peut être un PNJ haut en couleur ou un archétype proposé comme PJ.

Les antagonistes humains : contrebandiers, marchands d'armes, fonctionnaires corrompus, tous prêts à exploiter l'expédition pour leur profit.



L'entrée dans l'aventure

Voyage périlleux : jungles étouffantes, traversées en bateau, tempêtes, animaux dangereux. Les PJ subissent une série d'épreuves pulp qui forgent leur cohésion.

Indices dispersés : cartes incomplètes, notes du père disparu, rumeurs locales évoquant un peuple caché dans les montagnes.

Premiers périls : captures, trahisons, villages hostiles... L'occasion de placer les premiers clins d'œil bondage (cages, cordes, entraves), de préférence dans un ton léger et pulp.



Le royaume des Yik-Yak

Découverte : après un passage souterrain ou une vallée perdue, les PJ atteignent le royaume secret des **Yik-Yak**, une société féminine hiérarchisée, militarisée et cruelle.

Esthétique : amazones en armures métalliques, architectures cyclopéennes, processions rituelles, prisons extravagantes (cages suspendues, chaînes murales).

Organisation :

une **Reine-Prêtresse** autoritaire, garante des rituels.

une caste de guerrières disciplinées.

des esclaves et prisonniers venus du monde extérieur.

Ambiance : mélange de peplum kitsch, pulp d'aventure et fétichisme détourné.



l'Aventure



Le cœur du scénario

Dilemme : les PJ doivent à la fois retrouver le professeur Faraday (toujours vivant, prisonnier de la reine-prêtresse) et trouver un moyen de s'échapper du royaume.

Périls :

combats d'arène contre des bêtes étranges, cérémonies où les prisonniers sont enchaînés pour les dieux oubliés, courses-poursuites dans les couloirs de la cité, alliances fragiles avec des dissidentes amazones.

Twist possible : le papillon mythique Yik-Yak est lié aux rituels de la reine, source d'un pouvoir surnaturel (magie occulte ou science avancée, selon le ton du jeu).



Clôture de l'aventure

Fuite : les PJ s'échappent dans une séquence pulp finale (chariots, embarcation de fortune, explosion du temple, effondrement des grottes...).

Choix moral : sauver Gwendoline et son père, préserver ou détruire le secret des Yik-Yak, ramener ou non la preuve de leur existence au monde extérieur.

Épilogue : Gwendoline gagne en maturité, le royaume retombe dans l'oubli... ou pas.



Adaptabilité rôliste

Pulp Cthulhu : accent sur l'horreur exotique rituels occultes, corruption et sacrifices.

Hollow Earth Expedition : pur pulp 30's exploration, dinosaures éventuels, cité perdue.

Savage Worlds pulp : action débridée cascades, poursuites, combats délirants.

Mega : mission interdimensionnelle → les messagers doivent sauver un monde en danger... et trouver pourquoi cet univers improbable existe.



En résumé : *Gwendoline* devient une mini-campagne pulp de 2 à 3 séances, où l'on passe d'un voyage d'exploration classique à une cité perdue kitsch et dangereuse. On peut doser le bondage comme simple clin d'œil visuel, ou en faire un ressort récurrent façon « périls de serial »